

施明哲

性别: 男 电话: 15700786876 邮箱: mingzhes@usc.edu 个人网站: <https://mingzhes.neocities.org/>

教育背景

南加州大学 硕士

2024.08 - 2026.12

计算机科学与技术专业 (成绩: 3.6/4)

北京交通大学 本科

2020.09 - 2024.06

通信工程专业 (成绩: 3.5/4) 连续四年获得学习优秀奖学金, 排名前 15%, 获得保研名额

项目经历

Lucky Duckie 双人合作闯关游戏 (USC AGP 项目) (程序) [项目 Trailer](#)

2025.06 - 至今

项目描述: 使用 UE5 开发 multiplayers 闯关游戏, 类《双人成行》, 玩家扮演两只鸭子通过协作解谜推进关卡

技术栈: Unreal Engine 5, C++, Blueprint, 行为树, AI Controller, 黑板系统, 物理碰撞, UMG UI, Common UI

- 开发 NPC 小鸭子 AI 跟随系统, 使用 EQS, 行为树和黑板+Boid 算法实现智能跟随玩家
- 构建敌人 AI 系统, 通过行为树, 黑板, AI Controller, Nav Mesh 实现巡逻, 感知, 追逐和逃跑
- 使用 Common UI 框架构建跨平台 UI 系统, 支持手柄和键鼠输入的无缝切换

Cemented Dreams 第三人称高速潜行游戏 (USC MFA 项目) (程序) [项目网站](#)

2025.08 - 至今

项目描述: 使用 UE5 开发, 玩家在具有生命的敌对建筑中躲避检测并完成任务, 建筑会折叠、生长、坍塌

技术栈: Unreal Engine 5, C++, Blueprint, AI Controller, 行为树, 黑板系统, 粒子系统, 贴花系统, Git LFS

- 开发了多状态引导无人机, 实现 SpringArm 驱动的避障寻路、可交互点动态检测与环绕提示, 用于教学关卡
- 添加滑铲动画到已有 motion matching 模板, 设计伤害计算、粒子特效和表面烧灼贴花效果

Unreal 第三人称射击丧尸模板项目 (程序) [项目链接](#)

2025.05 - 2025.08

项目描述: 使用 UE5 开发第三人称动作射击游戏原型, 专注于游戏系统、战斗机制和 AI 行为设计。

技术栈: Unreal Engine 5, C++, Blueprint, 动画系统, 行为树, AI Controller, 黑板系统, 物理碰撞, UMG UI

- 实现武器装备/卸下逻辑, 结合动画混合, AnimMontage 和状态机, 支持待机、蹲伏、慢跑、跳跃和瞄准状态
- 开发射击机制: 后坐力反馈、基于表面的命中反应系统
- 构建背包系统, 支持武器切换、服装更换和 UI 物品拾取高亮显示
- 构建僵尸 AI 系统, 通过 Zombie_AC、Zombie_BT、Zombie_BP 实现直接通信, 包括巡逻, 感知, 追逐和战斗

C++ 游戏引擎开发 (USC 课程项目) [项目链接](#)

2024.08 - 2024.12

项目描述: 参与 C++ 游戏引擎开发课程, 学习并实践了游戏引擎的核心技术。

技术栈: C++, Python, Lua, Maya, 线性代数, 着色器, 图形管线, 3D 数学

- 设计、调试并集成边界体积、相机视锥体、碰撞检测算法、导航网格算法以及 Prime Engine (基于 C++、Python、Lua、Maya 的低级游戏引擎) 中的功能 UI 菜单, 提升引擎的功能和性能。

工作经历

MyReaa AI (美国) | 全栈开发实习生 [全栈网站链接](#)

2025.03 - 2025.05

技术栈: Next.js, React, Tailwind CSS, Supabase 和 OpenGraph

- 使用 Node.js 和 Express 构建 RESTful API, 与 Supabase 进行数据交互
- 开发并部署新闻发布和邮件列表系统, 增强公司市场推广能力
- 开发地图交互页面, 成功融合 Google Maps API, 实现位置数据可视化和交互功能

专业技能

游戏开发技能:

- 游戏引擎: Unity, Unreal
- 编程语言: 熟悉 C#, C++, Lua, Java, Python
- 游戏设计: 场景, 对话, 动画, 交互, 事件

其他技术技能:

- 版本控制: 熟悉 Git LFS, Perforce
- 数据库: MySQL, Redis, MongoDB, Supabase
- 工具: Git, Maven, Docker, 有项目部署经验